

Économie sociale et solidaire & numérique

Si la révolution numérique est engagée depuis plusieurs décennies, le mouvement s'accélère et entraîne un nombre important d'évolutions : organisation du travail et des métiers, rapport à la communication, rapport aux administrations et aux services publics, modes de consommation... Un constat exacerbé à l'heure de la crise Covid 19 où le numérique devient central pour assurer la continuité de certains services. Pourtant les inégalités face au numérique restent fortes : 16% des Français.es n'utilisent pas internet. Les collectivités locales ont un rôle fondamental à jouer en s'appuyant notamment sur les acteurs de l'ESS qui s'emparent de ces problématiques :

au travers par exemple de l'éducation populaire, de l'accompagnement des publics touchés par la fracture numérique, des actions de formation professionnelle,... Les collectivités peuvent également soutenir les acteurs d'un numérique «libre» embrassant des valeurs communes à l'ESS et peuvent enfin veiller à un usage raisonné des outils numériques (impact environnemental, respect des libertés individuelles, ...).

13 millions de Français.es sont exclu.e.s du numérique (pas d'accès à internet ou mal à l'aise avec l'outil numérique)

Source : Mission Société Numérique - 2017

Plusieurs leviers d'actions possibles :



Initier des dynamiques partenariales et transversales

Les collectivités peuvent mettre en réseau l'ensemble des acteurs du numérique : structures de l'ESS (ressourceries, MJC, Fablabs, ...), centres sociaux, médiathèques, etc, pour réaliser un **diagnostic partagé** des besoins du territoire et structurer l'offre des services.

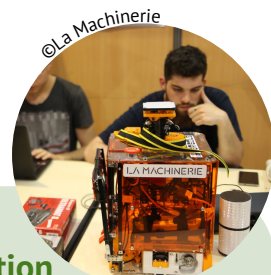
Elles peuvent également inscrire l'accès au numérique pour tous comme axe transversal des différentes politiques publiques et l'inscrire comme un enjeu fort, dans les contrats de ville par exemple.



Soutenir les acteurs de la médiation numérique

La médiation numérique désigne les techniques qui permettent aux personnes de comprendre et de s'approprier le numérique, ses enjeux et ses usages.

La **SCIC MedNum** rassemble depuis 2017 au niveau national les acteurs de la médiation numérique. Dans le cadre de la crise du Covid-19, elle a mis en place une ligne téléphonique et une plateforme «solidarité numérique» afin de guider les Français.es déconnecté.e.s dans leurs démarches administratives, leur accès aux droits, au numérique et à l'information dans le contexte du confinement.



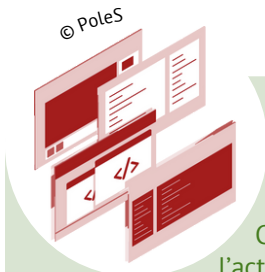
Des ateliers de fabrication numérique à La Machinerie (80)

Créé en 2014 sous forme associative, ce fablab et espace de coworking amiénois ouvert à tous développe un programme d'incubation de projets numériques socialement innovants. Il propose également, en lien avec des missions locales et des centres sociaux, des ateliers de fabrication numérique à destination de publics jeunes éloignés de l'emploi. Dans une logique d'apprentissage par le « faire », ces ateliers débouchent sur la réalisation personnelle ou collective d'un objet.



Favoriser l'**insertion** socioprofessionnelle par les formations au numérique

Les collectivités peuvent soutenir les structures de l'insertion par l'activité économique faisant du numérique un tremplin professionnel en mettant en place des formations qualifiantes à destination par exemple des jeunes en échec scolaire.



Les écoles du web de PoleS

Cette association d'insertion par l'activité économique, investie dans plusieurs quartiers prioritaires de la politique de la ville, développe depuis 2013 des **écoles du web** visant à former des habitant.e.s en difficulté d'insertion socio-professionnelle aux métiers de développeur informatique. Elle propose également des ateliers d'éducation populaire au numérique et des parcours d'orientation professionnelle. Les collectivités territoriales sont des partenaires importants de PoleS par exemple pour faciliter l'accès au foncier, à l'instar du **Grand Orly Seine Bièvre** qui a eu un rôle de facilitateur dans l'installation de l'école du web à Vitry-sur-Seine (94) en lien avec un bailleur social, et qui a aussi permis la mise en relation avec l'ensemble des acteurs de l'ESS du territoire.



Favoriser la **réutilisation** de matériel informatique usagé

Dans le cadre d'une commande publique responsable (voir fiche ^{n°7}), les collectivités peuvent choisir d'intégrer des **clauses sociales ou environnementales** afin d'acheter du matériel informatique usagé auprès d'acteurs de l'ESS. Des initiatives commencent à se développer par exemple autour de la location de smartphones et ordinateurs écoconçus et facilement réparables, auprès d'acteurs tels que la **SCIC Commown**.

Les collectivités sont également soumises à l'obligation d'acquérir des biens issus du réemploi, de la réutilisation ou contenant des matières recyclées, à hauteur de 20% pour le matériel informatique (article 58 loi AGEC et décret du 9 mars 2021). Ce peut être une opportunité de contribuer à la structuration de filières territoriales vertueuses.

Elles peuvent également faire don de leur matériel informatique usagé à certaines associations d'utilité publique.



Soutenir les **plateformes coopératives**, fablabs et tiers-lieux

Plusieurs plateformes numériques coopératives s'inscrivant dans le champ des **communs numériques** se développent dans différents secteurs (mobilité, alimentation, culture, tourisme) en alternative à l'ubérisation de l'économie. Elles promeuvent un ancrage territorial fort, des relations partenariales denses, un respect des utilisateurs et la création d'externalités positives.

Les **fablabs** sont des lieux ouverts au public mettant à disposition toutes sortes d'outils, notamment des machines-outils pilotées par ordinateur, pour la conception et la réalisation d'objets. En Corse, un **réseau de makers uniti anti-Covid19** constitué des 5 fablabs territoriaux associatifs et de particuliers a conçu des visières de protection à partir d'imprimantes 3D pour répondre aux besoins locaux dans l'urgence.

©1D Touch



1D Touch : plateforme multimédia équitable

Développée par la SCIC stéphanoise 1D Lab (42), cette plateforme multimédia (musiques, jeux vidéos, livres numériques, vidéos, jeune public) est accessible par l'intermédiaire de tiers-prescripteurs (bibliothèques et médiathèques publiques, Instituts français...) qui achètent des abonnements et les distribuent ensuite gratuitement à leurs publics. Cette démarche offre un nouveau modèle de rémunération des créateurs locaux et indépendants, plus favorable que celui des plateformes classiques, à travers une « contribution créative territoriale ».



Promouvoir l'utilisation en interne des **logiciels libres** et ouvrir un portail d'**open data** municipal

Les collectivités peuvent équiper leurs administrations et écoles en **logiciels libres et open source** (LLOS - libres de droits) et former le personnel à leur utilisation.

Rappelons que les collectivités de plus de 3500 habitant.e.s avec plus de 50 agents municipaux sont également tenues d'appliquer la loi République numérique de 2016 en ouvrant un portail municipal **open data**. À Grenoble, la coopérative **La Péniche** a accompagné le lancement du portail data.metropolegrenoble.fr en 2016 et continue aujourd'hui d'animer des ateliers d'exploration open data via son lieu partagé dédié au numérique la **Turbine.Coop**.

Ressources pour aller plus loin :

- Lettre papier du RTES n°28 [ESS & numérique](#), mars 2017 et conférence en ligne [Inclusion numérique & ESS](#), juin 2019
- [Manifeste post-Covid19](#) des Plateformes en communs, 2020
- Mesures #4 et #25 du [Pacte pour la Transition](#)

